FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

POPEYE ★

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

ARCADE SERIES
SERIE D'ARCADE

Look for this seal on all software and accessories for your Nintendo Entertainment System. It represents Nintendo's commitment to bringing you only the highest quality products. Items not carrying this seal have not been approved by Nintendo, and do not meet our standards of excellence in workmanship, reliability and most of all, entertainment value.

Thank you for selecting the Nintendo® Entertainment System™ Popeye ★ Pak.

OBJECT OF THE GAME/GAME DESCRIPTION

Popeye and Brutus are at it again in this video contest for Olive Oyl's affection. As Popeye, you must battle the likes of Brutus and the Sea Hag while you race to collect all of the floating hearts that Olive tosses to you. Once you have spinach power, Popeye can conquer all, but without it, watch out!

Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your new game, and then save the booklet for future reference.

1. PRECAUTIONS

1) This is a high precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit it or drop it. Do not take it apart.
2) Avoid touching the connectors, do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
3) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.

Note: In the interest of product improvement, Nintendo Entertainment System specifications and design are subject to change without prior notice.

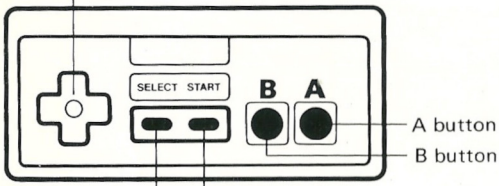
© 1987 Nintendo

★ © 1982 King Features Syndicate Inc.

2. NAMES OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS

Controller 1 – For playing alone.
Controller 2 – For second player in 2 player games.

Controller 1/Controller 2

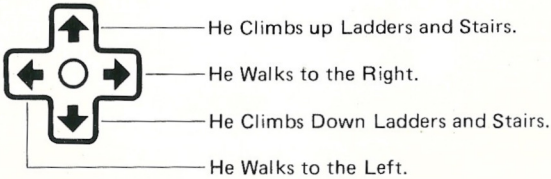


A button
He Punches.

B button
Not Used.

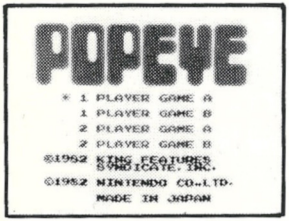
Control Pad

Moves Popeye



*Select and Start Buttons Are Not Used on Controller 2.

SELECT and START buttons are functional on **Controller 1 ONLY.**



SELECT button

Press this button during the demonstration sequence to recall the game menu.

Press this button again to move the asterisk (*) to the game you wish to select:

1-Player game A – Beginner
1-Player game B – Expert
2-Player game A – Beginners
2-Player game B – Experts

The Select button will not work once the game has begun.

START button

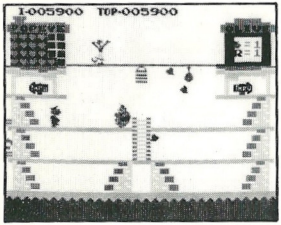
Press this button to begin.

Pause:

If you wish to interrupt play in the middle of a game, press the Start button. The pause tone will sound and the game will stop. Press the Start button again when you wish to continue playing. The game will continue where you left off.

* The Top score will reset to 0 if the reset button (on the control deck) is pressed or the power is turned off.
* Use Controller 1 for 1 Player games.
* Use Controller 1 and 2 for 2 Player games.

3. HOW TO PLAY



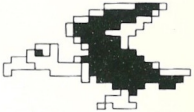
Olive throws things and Popeye has to pick them up while avoiding the attacks of Brutus, Seahag and Bernard. In round I, Olive throws hearts (♡); in round II, musical notes (♪); and in round III, letters of the alphabet. Try to pick them all up before they sink in the water.

Popeye

Olive

Brutus

Seahag



Bernard

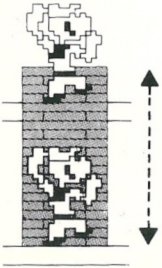
Popeye's purpose: To collect everything thrown by Olive.

Round I
Collect the hearts ♡

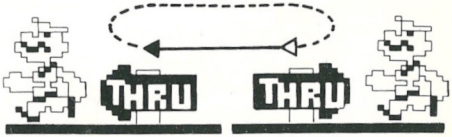
Round II Collect the musical notes ♪

Round III Collect the letters (H, E, L and P)

Tricks:

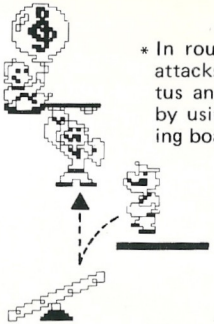


* Use the ladder.



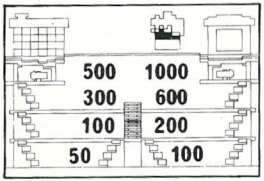
* Popeye can take a shortcut by running through the side of the TV screen at the places shown below.

* Press the punch button to punch bottles, skulls and Bernard.
If Popeye punches spinach, he will gain extra power for a while.

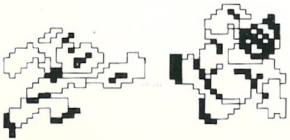


* In round II, avoid attacks from Brutus and the others by using the jumping board.

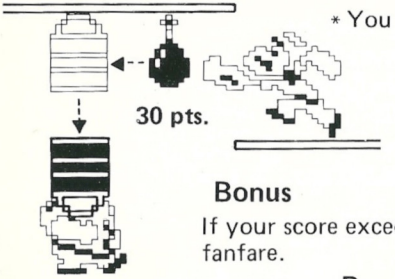
Scoring



* Points for hearts, musical notes, and letters differ depending on which floor they are picked up on. Popeye scores double when he is powered up by spinach.



* When Popeye is powered up by spinach, he can knock out Brutus (3,000 pts.). Popeye also scores for punching bottles, skulls or Bernard (100 pts. for bottles and skulls, 1,000 pts. for Bernard).

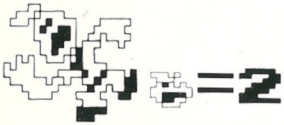


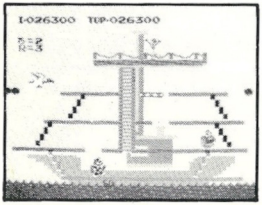
* You also get points when you cover Brutus with the tub. You gain more points on the lower floors.

3rd floor	1,000 pts.
2nd floor	2,000 pts.
1st floor	4,000 pts.

Bonus

If your score exceeds 20,000 pts., you get one extra Popeye and a fanfare.





R=3

Beware!

The following are deadly to Popeye:

1. Popeye is bumped by Brutus or Bernard.
2. Popeye is hit by an up/down attack from Brutus.
3. A bottle thrown by Brutus hits Popeye.
4. A skull thrown by Seahag hits Popeye.
5. A heart, musical note, or letter sinks in the water.

When any of these occur, one Popeye is lost. The game is over when all Popeyes have been lost.

Rounds

After you pick up everything, you proceed to the next round. The higher the round, the more often Popeye gets attacked. Compete to see who gets the highest score or who lasts the most rounds!

90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Game Pak ("PAK") (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ASD will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak to your local Nintendo dealer or send postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ASD
NINTENDO CONSUMER SERVICE
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ASD, be repaired or replaced at the Game Pak service charge then in effect for out-of-warranty repair. Please call ASD/NINTENDO CONSUMER SERVICE at 16-(1)-46, 45, 96, 63 for the amount of this charge.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

Recherchez ce cachet sur tous les logiciels et accessoires de votre système de jeu Nintendo. Il représente l'engagement pris par Nintendo de ne vous offrir que des produits de qualité supérieure. Les articles ne portant pas ce cachet n'ont pas été approuvés par Nintendo et ne sont pas conformes à nos normes d'excellence en matière d'exécution, de fiabilité, et, surtout, de valeur distrayante.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Popeye* du Nintendo® Entertainment System™.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Popeye et Brutus sont de nouveau aux prises pour gagner l'affection d'Olive Oyl dans ce combat-vidéo. En tant que Popeye, vous devez lutter contre des types tels Brutus et SeaHag tandis que vous vous dépêchez à ramasser tous les coeurs flottants qu'Olive vous lance. Tant que vous aurez le pouvoir des épinards, Popeye pourra vaincre n'importe quoi mais sans ce pouvoir, méfiez-vous!

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver à titre de références.

1. PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits trés chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou tout autre solvant.

Remarque: Puisque Nintendo ne cesse d'améliorer ses produits, les caractéristiques et la conception des systèmes de jeu Nintendo sont sous réserve de modification sans préavis.

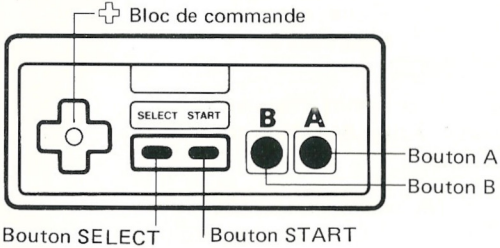
©1987 Nintendo

★©1982 King Features Syndicate Inc.

2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1 – Pour jouer seul
Commande 2 – Pour le deuxième joueur dans une partie à 2 joueurs

Commande 1/Commande 2

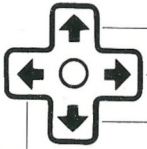


Bouton A
Il donne des coups.

Bouton B
Non utilisé.

Bloc de commande

Fait avancer Popeye



Il monte les échelles et les escaliers.

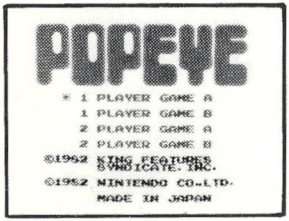
Il marche vers la droite.

Il descend les échelles et les escaliers.

Il marche vers la gauche.

★ Les boutons SELECT et START ne sont pas utilisés sur la commande 2.

Les boutons SELECT et START ne sont fonctionnels qu'à **la commande 1**.



Bouton SELECT

Appuyez sur ce bouton lors de la séquence de demonstration pour rappeler le menu du jeu.

Appuyez de nouveau sur ce bouton pour faire avancer l'étoile (*) jusqu'au jeu que vous voulez sélectionner.

Partie A pour un joueur – Débutant
Partie B pour un joueur – Expert
Partie A à deux joueurs – Débutants
Partie B à deux joueurs – Experts

Le bouton SELECT ne fonctionnera pas lorsque la partie aura débuté.

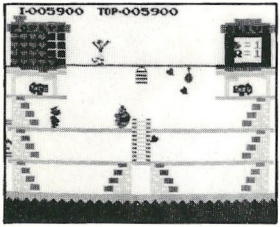
Bouton START

Appuyez sur ce bouton pour commencer.

Pause: Si vous désirez interrompre le jeu au milieu d'une partie, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez la tonalité de la pause et le jeu s'arrêtera. Appuyez de nouveau sur le bouton START lorsque vous serez prêt à recommencer le jeu. Le jeu se poursuivra à partir de l'endroit où vous l'aviez arrêté.

* Le score de la plus haute ronde se remettra à 1 si le bouton SELECT (sur le control deck) est appuyé ou si l'on ferme le commutateur de courant.
* Servez-vous de la commande 1 pour une partie à un joueur.
* Servez-vous des commandes 1 et 2 pour les parties à 2 joueurs.

3. COMMENT JOUER



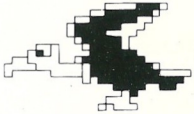
Olive lance des choses que Popeye doit ramasser tout en essayant d'éviter les attaques de Brutus, de Sea Hag et de Bernard. Dans la 1ére ronde, Olive lance des coeurs (♡); dans la 2e ronde, des notes de musique (♪); et dans la 3e ronde, des lettres de l'alphabet. Essayez de les ramasser avant qu'elles ne disparaissent sous l'eau.

Popeye

Olive

Brutus

Sea Hag



Bernard

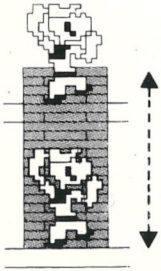
Objectif de Popeye: De ramasser tout ce qu'Olive lance de son côté.

1ière ronde
Ramassez les coeurs ♡

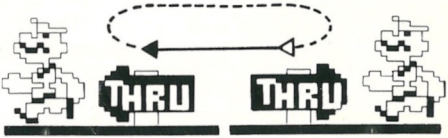
2e ronde
Ramassez les notes de musique ♪

3e ronde
Ramassez les lettres (H, E, L et P)

Trucs:

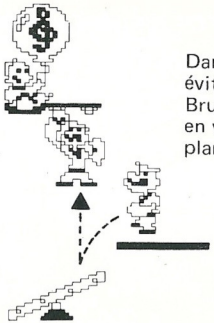


Servez-vous de l'échelle.



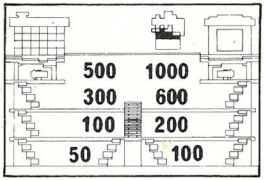
Popeye peut prendre un raccoucci en courant par le côté de l'écran aux endroits indiqués ci-dessus.

Appuyez sur le bouton des coups pour frapper les bouteilles, les crânes et Bernard. Si Popeye avale de l'épinard, il augmente sa force pour un temps limité.

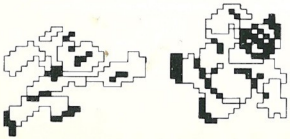


Dans la 2e ronde, évitez les attaques de Brutus et des autres en vous servant de la planche de saut.

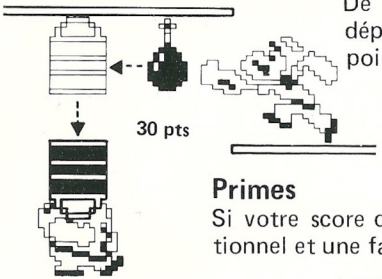
Pointage



Les points sont comptés différemment pour les coeurs, les notes de musique et les lettres dépendant du plancher sur lequel ils ont été ramassés. Popeye récolte des points en double lorsque sa force est augmentée par les épinards.



Lorsque les épinards rendent Popeye plus fort, il peut assommer Brutus (3 000 pts). Egalement, Popeye compte des points losqu'il frappe les bouteilles, les crânes ou Bernard (100 pts pour les bouteilles et les crânes, 1 000 pts pour Bernard).

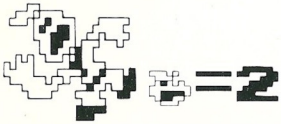


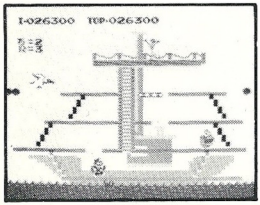
De plus, vous comptez des points lorsque vous déposez la baignoire sur Brutus. Vous gagnez plus de points sur les planchers inférieurs.

3e plancher	1 000 pts
2e plancher	2 000 pts
1er plancher	4 000 pts

Primes

Si votre score dépasse 20 000 pts, vous recevez un Popeye additionnel et une fanfare.





R=3

Méfiez-vous!

Ce que suit est fatal pour Popeye:

1. Popeye est heurté par Brutus ou Bernard.
2. Popeye est attaqué par en haut/bas par Brutus.
3. Popeye est frappé par une bouteille que Brutus a lancée.
4. Popeye est frappé par un crâne que Sea Hag a lancé.
5. Un coeur, une note de musique ou une lettre disparaît sous l'eau.

Vous perdez un Popeye pour chacune de ces situations.

La partie prend fin lorsque vous avez épuisé tous vos Popeye.

Rondes

Quand vous avez tout ramassé, vous procédez à la ronde suivante. Plus la ronde est élevée plus souvent Popeye se fait attaquer. Faites compétition pour déterminer qui obtiendra le plus haut score ou qui jouera le plus de rondes.

MEMO

MEMO

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période de garantie, ASD soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

ASD
Service Consommateur NINTENDO
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ASD, ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez ASD, service consommateur au 16-(1)-46, 45, 96, 63 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Nintendo®

DISTRIBUTED BY ASD
PARIS FRANCE
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR ASD
PARIS FRANCE
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

ASD

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON